

## THE INFLUENCE MODEL MAKE A MATCH ON INCREASED STUDY RESULTS BASED ON MOTIVATION STUDENTS <sup>1</sup>

By

**Hermia Kurnia Putri<sup>2</sup>, Trisnaningsih<sup>3</sup>, Adelina Hasyim<sup>4</sup>**

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**

Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp.

(0721) 704624 Fax (0721) 704624

Email: hermiakurnia@gmail.com

**Abstract.** The purpose of this research is to know the influence of the application of the kind of classroom make a match of the results of the social studies learning grade students VII in SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung. Research methodology that we use is to approach specious experiment. With look at the explanation level, research is both research comparative. Technique the sample collection in this research using a technique clusters random sampling. The research results show that there is the influence of the application of learning model make a match against study results social studies students VII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung and there is a difference in study results social studies students VII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung after undertaking learning by using learning model make a match on the kids who have the motivation to study high.

**Keyword:** *learning outcomes, make a match, motivation*

---

<sup>1</sup> Tesis Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Tahun 2018.

<sup>2</sup> **Hermia Kurnia Putri.** Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Email: hermiakurnia@gmail.com

<sup>3</sup> **Trisnaningsih.** Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721) 704624 Fax (0721) 704624. Email: trisnaningsih@yahoo.co.id

<sup>4</sup> **Adelina Hasyim.** Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721) 704624 Fax (0721) 704624. Email: adelina\_hasyim@unila.ac.id.

## **PENGARUH MODEL *MAKE A MATCH* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR BERDASARKAN MOTIVASI SISWA<sup>1</sup>**

Oleh

**Hermia Kurnia Putri<sup>2</sup>, Trisnaningsih<sup>3</sup>, Adelina Hasyim<sup>4</sup>**

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**

Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp.

(0721) 704624 Fax (0721) 704624

Email: hermiakurnia@gmail.com

**Abstrak.** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII di SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung. Metode penelitian yang digunakan adalah dengan pendekatan eksperimen semu. Dengan melihat tingkat eksplanasinya, penelitian ini tergolong penelitian komparatif. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *teknik cluster random sampling*. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII di SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung dan ada perbedaan hasil belajar IPS siswa Kelas VII di SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* pada siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi.

**Kata kunci:** *hasil belajar, IPS, model pembelajaran make a match, motivasi siswa*

---

<sup>1</sup> Tesis Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Tahun 2018.

<sup>2</sup> **Hermia Kurnia Putri.** Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Email: hermiakurnia@gmail.com

<sup>3</sup> **Trisnaningsih.** Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721) 704624 Fax (0721) 704624. Email: trisnaningsih@yahoo.co.id

<sup>4</sup> **Adelina Hasyim.** Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721) 704624 Fax (0721) 704624. Email: adelina\_hasyim@unila.ac.id.

## PENDAHULUAN

Meurujuk pendapat Djamarah (2006: 76) bahwa salah satu faktor penyebab rendahnya motivasi belajar di SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung diindikasikan karena adanya pengaruh dari keluarga. Keretakan rumah tangga atau ketidak harmonisan sebuah keluarga akan berakibat buruk pada perkembangan kepribadian remaja bahkan hal tersebut dapat berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Remaja yang tinggal bersama orang tua akan mengalami hambatan dalam belajar, apabila tidak adanya kekompakan diantara kedua orang tuanya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS pada tanggal 27 November 2015 di SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung, model pembelajaran yang sering digunakan guru ketika mengajar di kelas adalah model pembelajaran yang masih berpusat pada guru atau *teacher centered* seperti lebih banyak menggunakan metode ceramah dan mencatat sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hasil wawancara pula, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih

banyak yang rendah. Hasil belajar siswa yang dikategorikan tuntas hanya mencapai 39,8% dari seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 128 siswa yang terbagi dalam empat kelas dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 70. Hasil observasi pembelajaran IPS pada bulan November 2015 di SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung, diperoleh data bahwa model pembelajaran yang sering digunakan guru mata pelajaran IPS adalah model pembelajaran konvensional yang terpusat pada guru, sehingga menyebabkan siswa cenderung cepat mengalami kebosanan, kurang bersemangat, dan bahkan ada beberapa siswa yang sering mengantuk ketika pembelajaran IPS.

Rendahnya hasil belajar siswa kelas VII di SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung pada KD 1 dan 2 tersebut menurut salah seorang siswa karena materinya sulit dimengerti. Metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran kurang menarik dan membosankan. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa lebih banyak mendengarkan, sehingga siswa pasif dan yang lebih banyak aktif hanyalah

guru. Selain itu buku teks yang digunakan juga menyajikan materi terlalu luas tidak secara ringkas dan detail. Sehingga menyulitkan siswa untuk memahami buku teks tersebut dengan baik.

Setelah dilakukan evaluasi ternyata model pembelajaran yang demikian, belum bahkan kurang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa ini, menjadi indikasi bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini belum efektif. Model pembelajaran yang digunakan kurang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dalam diri siswa, sehingga hasil belajar yang dicapai siswa kurang optimal. Oleh karena itu dalam penelitian dilakukan penelitian eksperimen dengan mengembangkan model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan motivasi belajar khususnya di kelas VII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung.

Model pembelajaran kooperatif *Make A Match* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif didasarkan atas falsafah *homo homini*

*socius*, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial yang selalu berada bersama orang lain, saling tergantung dan membutuhkan (Sukmadinata dalam Syaidah, 2012: 147). Hamruni (2012: 118) juga menambahkan bahwa pembelajaran kooperatif dilandasi psikologi belajar kognitif holistik yang menekankan bahwa belajar adalah proses berpikir dan psikologi humanistik yang menekankan bahwa belajar tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif tetapi juga diimbangi dengan perkembangan pribadi secara utuh melalui hubungan interpersonal.

Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini, maka dirumuskan beberapa masalah adalah (1) apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII di SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung? (2) apakah ada perbedaan rata-rata hasil belajar IPS siswa Kelas VII di SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* pada siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi? (3) apakah

ada perbedaan rata-rata hasil belajar IPS siswa Kelas VII di SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* pada siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah? (4) Apakah ada pengaruh interaksi antara model pembelajaran *Make A Match* dengan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas VII di SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) pengaruh penerapan model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII di SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung, (2) perbedaan rata-rata hasil belajar IPS siswa Kelas VII di SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* pada siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi, (3) perbedaan rata-rata hasil belajar IPS siswa Kelas VII di SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model

pembelajaran *Make A Match* pada siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah, dan (4) pengaruh interaksi antara model pembelajaran *Make A Match* dengan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas VII di SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan tingkat eksplorasi kuantitatif.

Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu (Sugiyono, 2011: 11). Lebih lanjut Sugiyono (2011: 7) menjelaskan bahwa metode eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat.

Metode penelitian eksperimen yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen semu (*Quasi Experiment*). Eksperimen semu adalah jenis komparasi yang membandingkan pengaruh pemberian suatu perlakuan

(*Treatment*) pada suatu objek (Kelompok eksperimen) serta melihat besar pengaruh perlakuannya (Arikunto, 2012: 77).

Penggunaan metode eksperimen semu dilihat dari sisi dan kegunaannya sesuai dengan penelitian yang penulis lakukan, yaitu untuk menguji ada atau tidak adanya pengaruh variabel independen yaitu model pembelajaran *make a match* terhadap variabel dependen yaitu hasil belajar dan motivasi siswa.

Sampel dalam penelitian ini dibagi dalam dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah siswa kelas VII B sebanyak 44 siswa yang semuanya terdiri dari 26 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki. Sedangkan kelas kontrol adalah siswa kelas VII A sebanyak 40 siswa yang semuanya terdiri dari 22 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki.

Teknik analisis menggunakan t-Test dan Analisis Varian (ANOVA). Untuk hipotesis 1 dan 4 menggunakan ANOVA dan hipotesis 2 dan 3 menggunakan t-Test.

1. Berdasarkan pengujian dengan SPSS menggunakan Analisis

Varian (ANOVA), diperoleh koefisien berarti  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $9,407 > 4,01$  serta tingkat Signifikansi sebesar  $0.003 < 0.05$ , dengan demikian  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat Perbedaan rata-rata hasil belajar IPS siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dengan model pembelajaran jigsaw di kelas VII di SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung.

2. Hasil analisis dengan SPSS menggunakan t-Test diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 6,580 dengan tingkat signifikansi diperoleh sebesar 0,000. Berdasarkan daftar  $t_{tabel}$  dengan Sig.  $\alpha$  0.05, maka diperoleh 2,045 dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $4,625 > 2,045$ , dan nilai sig.  $0.000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang menyatakan bahwa ada Perbedaan rata-rata hasil belajar IPS yang diajar menggunakan pembelajaran *make a match* lebih tinggi dibandingkan yang diajar menggunakan model pembelajaran jigsaw bagi siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi.

3. Berdasarkan pengujian dengan SPSS menggunakan t-Test, diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 3,768 dengan tingkat signifikansi diperoleh sebesar 0,000. Berdasarkan daftar  $t_{tabel}$  dengan Sig.  $\alpha$  0.05, maka diperoleh 2,045 dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $3,768 > 2,045$ , dan nilai sig.  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang menyatakan bahwa ada Perbedaan rata-rata hasil belajar IPS yang diajar menggunakan pembelajaran *make a match* lebih rendah dibandingkan yang diajar menggunakan model pembelajaran *jigsaw* bagi siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.
4. Berdasarkan pengujian dengan SPSS menggunakan Analisis Varian (ANAVA), diperoleh koefisien  $F_{hitung}$  sebesar 7,758 dan  $F_{tabel}$  dengan dk pembilang 1 dan dk penyebut 83 diperoleh 4,01 dengan demikian maka  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $60,738 > 4,01$  dengan tingkat Signifikansi sebesar 0.000  $< 0.05$ , dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data pemaparan tabulasi silang hasil belajar siswa dapat disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.9 Hasil Belajar dan Model Pembelajaran

Hasil belajar	Kategori	Kelas Eksperimen (Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> )	Kelas Kontrol (Model Pembelajaran <i>Jigsaw</i> )
		Hasil Belajar	Hasil Belajar
$\geq 73$	Tinggi	81,82 (36)	15,00 (6)
$< 73$	Rendah	18,18 (8)	85,00 (34)

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel 4.9 di atas, bahwa siswa yang memperoleh hasil belajar tinggi di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *make a match* sebanyak 36 siswa (81,82%) sedangkan di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *jigsaw* sebanyak 6 siswa (15%). Siswa yang memperoleh hasil belajar rendah di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *make a match* sebanyak 8 siswa (18,18%) sedangkan di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *jigsaw* sebanyak 34 siswa (85%). Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* lebih baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran *jigsaw*.

Tabel 4.10 Motivasi dan Hasil Belajar dan Model Pembelajaran

Hasil Belajar	Kelas Eksperimen (Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> )		Kelas Kontrol (Model Pembelajaran Jigsaw )	
	Motivasi		Motivasi	
	Tinggi	Rendah	Tinggi	Rendah
$\geq 73$	75,86 (22)	26,67 (4)	10,53 (2)	100,0 (21)
$<73$	24,14 (7)	73,33 (11)	89,47 (17)	0,00 (0)
Rata-rata	59,09	40,91	52,50	47,50

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel 4.10 diatas, diketahui bahwa alasan siswa yang mempunyai motivasi rendah di kelas eksperimen memperoleh hasil belajar tinggi sebanyak 7 siswa (24,14%) sedangkan di kelas kontrol yang memperoleh hasil belajar tinggi sebanyak 17 siswa (89,47). Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa yang mempunyai motivasi rendah yang diberikan perlakuan dengan model pembelajaran jigsaw lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran *make a match*.

Pada motivasi tinggi di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *make a match* hasil belajar siswa yang tergolong tinggi sebanyak 22 siswa (75,86%) sedangkan di kelas kontrol yang menggunakan model jigsaw sebanyak 2 siswa (10,53). Hal tersebut menunjukkan bahwa motivasi tinggi di kelas eksperimen lebih banyak siswa yang tergolong dalam

hasil belajar tinggi dibandingkan di kelas kontrol.

Selanjutnya motivasi tinggi yang memperoleh hasil belajar rendah sebanyak 4 siswa (26,67%) di kelas eksperimen sedangkan di kelas kontrol siswa yang memperoleh hasil belajar rendah dengan motivasi tinggi sebanyak 21 siswa (100%). Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa yang mempunyai motivasi tinggi serta memperoleh perlakuan model pembelajaran *make a match* lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran jigsaw.

**Hipotesis 1 : Ada Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas VII di SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung**

Berdasarkan pengujian dengan SPSS menggunakan Analisis Varian (ANOVA), diperoleh koefisien berarti  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $9,407 > 4,01$  serta tingkat Signifikansi sebesar  $0.003 < 0.05$ , dengan demikian  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat Perbedaan rata-rata hasil belajar IPS siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dengan model pembelajaran jigsaw di kelas



VII di SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat Perbedaan rata-rata hasil belajar IPS siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dengan model pembelajaran jigsaw di kelas VII di SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung. Perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol dapat terjadi karena adanya penggunaan model pembelajaran yang berbeda. Model pembelajaran *Make A Match* dalam proses pembelajaran selalu didampingi oleh guru sedangkan model pembelajaran *jigsaw* tidak selalu didampingi oleh guru. sehingga penggunaan dua model tersebut memungkinkan adanya perbedaan motivasi sehingga hasil belajarnya pun berbeda. Hal ini sesuai pendapat Djamarah (2006: 76) bahwa metode atau model yang berbeda akan menyebabkan perbedaan motivasi siswa belajar dan nantinya akan menimbulkan Perbedaan rata-rata hasil belajar.

Salah satu faktor penyebab rendahnya motivasi belajar di SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung diindikasikan karena adanya pengaruh

dari keluarga. Keretakan rumah tangga atau ketidak harmonisan sebuah keluarga akan berakibat buruk pada perkembangan kepribadian remaja bahkan hal tersebut dapat berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Remaja yang tinggal bersama orang tua akan mengalami hambatan dalam belajar, apabila tidak adanya kekompakan diantara kedua orang tuanya.

Model pembelajaran kooperatif *Make A Match* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif didasarkan atas falsafah *homo homini socius*, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial yang selalu berada bersama orang lain, saling tergantung dan membutuhkan (Sukmadinata dan Syaodih, 2012: 147). Hamruni (2012: 118) juga menambahkan bahwa pembelajaran kooperatif dilandasi psikologi belajar kognitif holistik yang menekankan bahwa belajar adalah proses berpikir dan psikologi humanistik yang menekankan bahwa belajar tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif tetapi juga diimbangi dengan perkembangan

pribadi secara utuh melalui hubungan interpersonal.

Kerja secara kelompok dalam model pembelajaran kooperatif *Make A Match*, maka ada tempat untuk bertanya dan ada orang lain yang dapat mengoreksi kesalahan anggota kelompok. Belajar sendiri sering terbentur pada masalah sulit terutama jika mempelajari sejarah. Dalam belajar berkelompok, seringkali dapat memecahkan soal yang sebelumnya tidak bisa diselesaikan sendiri. Ide teman dapat dicoba dalam menyelesaikan soal latihan. Jika ada lima orang dalam kelompok itu, tentu ada lima kepala yang mempunyai tingkat pengetahuan dan kreativitas yang berbeda. Pada saat membahas suatu masalah bersama akan ada ide yang saling melengkapi.

Model pembelajaran kooperatif *Make A Match* melalui kerja kelompok, sering anggota kelompok harus berdiskusi dan menjelaskan suatu teori kepada teman belajar. Inilah saat yang baik untuk resitasi. Akan dijelaskan suatu teori dengan bahasa sendiri. Belajar mengekspresikan apa yang diketahui, apa yang ada dalam pikiran ke dalam bentuk kata-kata yang diucapkan.

Melalui kerja kelompok akan dapat membantu timbulnya asosiasi dengan peristiwa lain yang mudah diingat. Misalnya, jika ketidaksepakatan terjadi di antara kelompok, maka perdebatan sengit tak terhindarkan. Setelah perdebatan ini, biasanya akan mudah mengingat apa yang dibicarakan dibandingkan masalah lain yang lewat begitu saja. Karena dari peristiwa ini, ada telinga yang mendengar, mulut yang berbicara, emosi yang turut campur dan tangan yang menulis. Semuanya sama-sama mengingat di kepala. Jika membaca sendirian, hanya rekaman dari mata yang sampai ke otak, tentu ini dapat kurang kuat.

Setelah dilakukan penelitian dan analisis data, diperoleh kondisi bahwa ada Perbedaan rata-rata hasil belajar. Secara umum hasil belajar menggunakan model *make a match* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar menggunakan model pembelajaran jigsaw tetapi perlu diingat bahwa semua model pembelajaran yang diterapkan adalah bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan tidak ada satupun model pembelajaran yang sempurna ada kelebihan dan kekurangannya

tergantung dari ketepatan materi dan kesesuaian kondisi siswa. Perbedaan rata-rata hasil belajar yang terjadi disebabkan karena pemberian perlakuan yang berbeda dengan menerapkan model pembelajaran yang berbeda. Perbedaan tersebut akan memberikan motivasi belajar yang berbeda untuk mengikuti pembelajaran.

**Hipotesis 2: Ada Perbedaan Rata-Rata Hasil Belajar Ips Siswa Kelas VII di SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Setelah Mengikuti Pembelajaran Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* Pada Siswa Yang Mempunyai Motivasi Belajar Tinggi**

Hasil analisis dengan SPSS menggunakan t-Test diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 6,580 dengan tingkat signifikansi diperoleh sebesar 0,000. Berdasarkan daftar  $t_{tabel}$  dengan Sig.  $\alpha$  0.05, maka diperoleh 2,045 dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $4,625 > 2,045$ , dan nilai sig.  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang menyatakan bahwa ada Perbedaan rata-rata hasil belajar IPS yang diajar menggunakan pembelajaran *make a match* lebih tinggi dibandingkan yang diajar menggunakan

model pembelajaran jigsaw bagi siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi.

Hasil Penelitian menunjukkan, ada Perbedaan rata-rata hasil belajar IPS yang diajar menggunakan pembelajaran *make a match* lebih tinggi dibandingkan yang diajar menggunakan model pembelajaran jigsaw bagi siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi. Hal ini disebabkan karena motivasi siswa merupakan dorongan untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat McClelland dalam Djaali (2012: 103) mengungkapkan bahwa motivasi merupakan motivasi yang berhubungan dengan pencapaian beberapa standar kepandaian atau standar keahlian. Motivasi merupakan faktor penting yang ikut menentukan keberhasilan dalam belajar. Dengan motivasi yang tinggi siswa akan semangat mengikuti proses pembelajaran dan tidak mudah menyerah bila menghadapi kesulitan. Bekerja sebagai sebuah tim seperti model pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa secara bersama

menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

Aktivitas belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi pada model pembelajaran *make a match* lebih tinggi karena interaksi antar teman sebaya menyebabkan adanya penguatan siswa saat menghadapi hambatan karena siswa tidak akan segan-segan untuk bertanya dan menggali informasi dengan temannya. Hal tersebut akan merangsang siswa untuk lebih berpikir kritis dalam menyelesaikan tugas atau masalah yang diberikan dengan baik. Model pembelajaran *make a match* mengharapkan siswa untuk tidak mudah menyerah dalam mendapatkan informasi dalam menyelesaikan tugas. Sedangkan aktivitas belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi pada model pembelajaran jigsaw lebih rendah karena siswa terkadang merasa tidak mempunyai tanggungjawab penuh terhadap kelompoknya. Selain itu, penyesuaian dan penggunaan model pembelajaran jigsaw akan mengakibatkan suasana kelas tidak kondusif, siswa jadi sulit menjalin kerjasama dan membantu memberikan penjelasan kepada siswa

yang lain serta tidak menyadari bahwa temannya yang memiliki motivasi rendah akan berusaha memahami materi secara maksimal. Sesuai pendapat dari Johnson, Schwitzgebel dan Kalb dalam Djaali (2012:109) salah satu karakter individu yang memiliki motivasi tinggi memiliki karakter menyukai situasi atau tugas yang menuntut tanggung jawab pribadi atas hasil-hasilnya dan bukan atas dasar untung-untungan, nasib, atau kebetulan. Mereka akan memaksimalkan kemampuannya untuk mengerjakan tugas dan tanggung jawabnya, termasuk mencari informasi serta memanfaatkan setiap peluang yang tersedia. Semakin besar motivasi yang dimiliki seseorang, maka ia akan semakin kuat untuk bertahan menghadapi kesulitan dan terus berkembang dengan mengaktualisasikan seluruh potensi.

Terjadinya proses motivasi diawali oleh adanya kebutuhan. Kebutuhan itu akan menimbulkan suatu kegiatan-kegiatan motivasi yang akan mempengaruhi tingkat kinerja dan tingkat kinerja tersebut mempengaruhi ganjaran dan

produktivitas. Produktivitas mempengaruhi insentif organisasi dan ganjaran mempengaruhi kepuasan. Apabila kepuasan telah terpenuhi, maka akan muncul pula kebutuhan-kebutuhan baru, demikian seterusnya.

Dalam proses belajar, motivasi merupakan faktor yang mempunyai arti penting bagi seorang siswa. Apakah artinya siswa pergi ke sekolah tanpa motivasi untuk belajar. Motivasi siswa untuk belajar tercermin melalui ketekunan yang tidak mudah patah untuk mencapai sukses, meskipun dihadap banyak kesulitan. Motivasi juga ditunjukkan melalui intensitas unjuk kerja dalam melakukan tugas. Dan semua itu dilakukan karena siswa memiliki kebutuhan untuk sukses dalam belajarnya.

Menurut Newstrom dan Davis dalam Usman (2006: 226) yang dimaksud motivasi belajar adalah “dorongan untuk mengatasi tantangan, untuk maju, untuk berkembang, untuk mendapatkan yang terbaik, menuju pada kesempurnaan.” Sedangkan menurut McClelland dalam Djaali (2012: 103), motivasi belajar adalah

motivasi yang berhubungan dengan pencapaian beberapa standar kepandaian atau standar keahlian.

Menurut Djaali (2012: 110), siswa yang motivasi belajarnya tinggi hanya akan mencapai prestasi akademis yang tinggi apabila: 1. rasa takutnya akan kegagalan lebih rendah daripada keinginannya untuk berhasil, 2. tugas-tugas di dalam kelas cukup memberi tantangan, tidak terlalu mudah tetapi juga tidak terlalu sukar, sehingga memberi kesempatan untuk berhasil.

Sehubungan dengan hal tersebut Atkinson dan Feather dalam Soemanto (2006: 189) mengemukakan bahwa situasi kompetitif timbul dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan: a. keinginan untuk berhasil atau *achievement motivation*, b. keinginan untuk tidak gagal (*the need to avoid failure*). Jika motivasi seseorang untuk berhasil lebih kuat daripada motivasi untuk tidak gagal, maka ia akan segera memerinci kesulitan-kesulitan yang dihadapinya. Sebaliknya, ialah ia akan mencari soal yang lebih mudah atau bahkan yang lebih sukar. Hal ini dikarenakan siswa yang bermotivasi untuk

berhasil atau berprestasi bekerja lebih keras daripada orang yang bermotivasi untuk tidak gagal.

**Hipotesis 3: Ada Perbedaan Rata-Rata Hasil Belajar Ips Siswa Kelas VII di SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Setelah Mengikuti Pembelajaran Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* Pada Siswa Yang Mempunyai Motivasi Belajar Rendah**

Berdasarkan pengujian dengan SPSS menggunakan t-Test, diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 3,768 dengan tingkat signifikansi diperoleh sebesar 0,000. Berdasarkan daftar  $t_{tabel}$  dengan Sig.  $\alpha$  0.05, maka diperoleh 2,045 dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $3,768 > 2,045$ , dan nilai sig.  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang menyatakan bahwa ada Perbedaan rata-rata hasil belajar IPS yang diajar menggunakan pembelajaran *make a match* lebih rendah dibandingkan yang diajar menggunakan model pembelajaran *jigsaw* bagi siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa yang memiliki motivasi rendah pada kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan hasil belajar IPS siswa

yang memiliki motivasi rendah pada kelas kontrol. Sehingga, ada Perbedaan rata-rata hasil belajar IPS yang diajar menggunakan pembelajaran *make a match* lebih rendah dibandingkan yang diajar menggunakan model pembelajaran *jigsaw* bagi siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Komalasari (2013 : 75) mengemukakan bahwa para guru yang menggunakan model *jigsaw* kelompok umumnya membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 5 hingga 6 siswa dengan karakteristik yang heterogen. Dalam pembelajaran *jigsaw* dapat mengembangkan kreativitas siswa dan meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi serta keterampilan inkuiri kompleks. Melalui penerapan model *jigsaw* juga dapat meningkatkan kemampuan sosial siswa karena setiap anggota kelompok terdiri dari siswa yang heterogen. Sehingga siswa yang kurang pandai tidak akan merasa minder dan akan bekerjasama dalam satu kelompok dengan bersama-sama bertanggung jawab dalam

menyelesaikan materi yang diberikan oleh guru.

Masing-masing anggota dalam kelompok memiliki tugas yang setara. Karena pada pembelajaran kooperatif keberhasilan kelompok sangat diperhatikan, maka siswa yang pandai ikut bertanggung jawab membantu temannya yang lemah dalam kelompoknya. Dengan demikian, siswa yang pandai dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilannya, sedangkan siswa yang lemah akan terbantu dalam memahami permasalahan yang diselesaikan dalam kelompok tersebut. Dapat diartikan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar rendah akan terbantu dengan pemberian bantuan dari teman kelompoknya ataupun guru. Suasana dalam kelompok yang heterogen ini membuat siswa dengan motivasi rendah akan semakin memiliki rasa saling menghargai sehingga termotivasi untuk memahami materi yang diberikan guru.

Model pembelajaran *make a match* memberikan kesempatan kepada masing-masing siswa untuk bekerjasama dengan siswa lain dan terciptalah saling ketergantungan

positif dalam satu kelompok. Kegiatan pertukaran informasi secara berkelompok ini memungkinkan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah untuk mengandalkan teman sekelompoknya yang lebih memahami materi sehingga siswa yang memiliki motivasi belajar rendah cenderung bersikap pasif. Model pembelajaran *make a match* ini membutuhkan motivasi belajar yang tinggi, karena jika memiliki motivasi rendah maka siswa akan cenderung tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah akan dapat dipecahkan, sehingga mereka akan enggan memecahkan masalah yang membutuhkan waktu lama dalam mendiskusikannya. Sehingga, jika siswa memiliki motivasi belajar rendah akan mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih rendah.

#### **Hipotesis 4. Ada Pengaruh Interaksi Antara Model Pembelajaran *Make A Match* Dengan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas VII di SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung**

Berdasarkan pengujian dengan SPSS menggunakan Analisis Varian (ANOVA), diperoleh koefisien  $F_{hitung}$  sebesar 7,758 dan

$F_{\text{tabel}}$  dengan dk pembilang 1 dan dk penyebut 83 diperoleh 4,01 dengan demikian maka  $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$  atau  $60,738 > 4,01$  dengan tingkat Signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$ , dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar

Hasil penelitian menunjukkan, bahwa terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar. Semua model pembelajaran tidak akan efektif walaupun guru sudah berusaha dan mendorong siswa untuk berpartisipasi jika tidak didukung faktor dari dalam diri siswa salah satunya yaitu motivasi. Jika siswa dengan sendirinya memiliki motivasi belajar yang tinggi maka semua penerapan model akan efektif. Hal ini sesuai dengan pendapat Heckhausen dalam Djaali (2012:103) yang mengungkapkan bahwa motivasi adalah suatu dorongan yang terdapat dalam diri siswa yang selalu berusaha atau berjuang untuk meningkatkan atau memelihara kemampuan yang setinggi mungkin

dalam semua aktivitas dengan menggunakan standar keunggulan.

Hasil belajar yang diperoleh siswa sebagaimana diuraikan di muka bersifat *uncertainly in outcome*, yakni sesuatu yang berubah-ubah tergantung faktor yang mempengaruhinya. Karena sejalan dengan makna belajar itu sendiri yang merupakan suatu proses perubahan tingkah laku (*the process of change in behaviour*). Hasil belajar siswa bukanlah merupakan produk dari suatu usaha tunggal, atau monopoli dari suatu faktor saja, melainkan hasil dari berbagai upaya secara integral yang saling berhubungan satu sama lain, yang masing-masing memiliki peran penting dalam rangka menciptakan suatu hasil belajar yang optimal.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa itu, berasal dari dalam diri siswa, misalnya intelegensi, motivasi, minat, bakat, dan sikap, dan dari aspek fisiologis, misalnya: kondisi alat indera terutama mata dan telinga. Kemudian ada juga faktor yang berasal dari luar diri siswa, baik bersifat sosial maupun non sosial, seperti; lingkungan rumah tangga,



sekolah dan masyarakat. Selain itu masih ada faktor lain yaitu yang berhubungan dengan pendekatan dan kebiasaan belajar yang digunakan siswa. Oleh karena itu untuk

## KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dan hasil analisis data dapat ditarik (1) ada perbedaan hasil belajar IPS siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dengan model pembelajaran jigsaw di kelas VII di SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung. Dengan kata lain bahwa perbedaan hasil belajar dapat terjadi karena adanya penggunaan model pembelajaran yang berbeda untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Model yang digunakan yaitu model pembelajaran *Make A Match* dimana siswa dituntut harus memberikan kontribusi atau penjelasan dari apa yang telah di dapat Jigsaw siswa dituntut untuk belajar menyampaikan materi kepada peserta didik lainnya dan dituntut untuk lebih mandiri, (2) ada perbedaan hasil belajar IPS yang diajar menggunakan pembelajaran *make a match* lebih tinggi dibandingkan yang diajar

memperoleh dan meningkatkan hasil belajar, maka harus memperhatikan semua faktor yang disebutkan tadi, karena satu sama lain saling berhubungan.

menggunakan model pembelajaran jigsaw bagi siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi. Siswa yang memiliki motivasi tinggi yang diajar menggunakan model pembelajaran *make a match* maka akan sangat antusias dan senang dalam mengikuti pembelajaran di kelas, dikarenakan dalam model *make a match* ini siswa dituntut untuk belajar menyampaikan materi kepada peserta didik lainnya, maka siswa yang memiliki motivasi belajar akan selalu ingin tampil terbaik saat menyampaikan materi kepada peserta didik lainnya, ia akan belajar dengan sungguh- sungguh sehingga hasil belajarnya pun meningkat, (3) ada perbedaan hasil belajar IPS yang diajar menggunakan pembelajaran *make a match* lebih rendah dibandingkan yang diajar menggunakan model pembelajaran jigsaw bagi siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.. Berarti hasil belajar siswa yang pembelajarannya

menggunakan model pembelajaran jigsaw lebih tinggi dibandingkan siswa yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *make a match* pada siswa yang memiliki motivasi rendah, hal ini dikarenakan pada model pembelajaran jigsaw siswa secara individu terlibat langsung dalam pembelajaran. Pembelajaran Jigsaw menjadikan siswa memiliki tanggungjawab untuk saling membantu dalam penguasaan materi pembelajaran. Siswa berinteraksi dan bekerjasama satu dengan yang lain, sehingga siswa yang memiliki motivasi rendah akan semakin bersemangat dalam memahami materi dengan mengajarkan dan membantu teman pasangannya yang belum paham, sehingga siswa yang awalnya malas-malasan dalam pembelajaran dengan sendirinya akan lebih giat lagi dalam belajar dikarenakan dia mempunyai tugas untuk bisa menjelaskan kepada teman yang lain, dan (4) Ada pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran di kelas VII di SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung. Ada

pengaruh model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar sebesar 48,2%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2012. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djaali. 2012. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, Bandung: Yrama Widya.
- Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*, Yogyakarta: Insan Madani.
- Komalasari. 2007. *Profesionalisasi Guru dan Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada.
- Soemanto. 2006. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*, Bandung: Masmedia Buana Pustaka.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*, Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih dan Syaodih, Erliana. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*, Bandung: Refika Aditama.
- Usman. 2006. *Model Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Kooperatif*, Yogyakarta: Depdiknas.